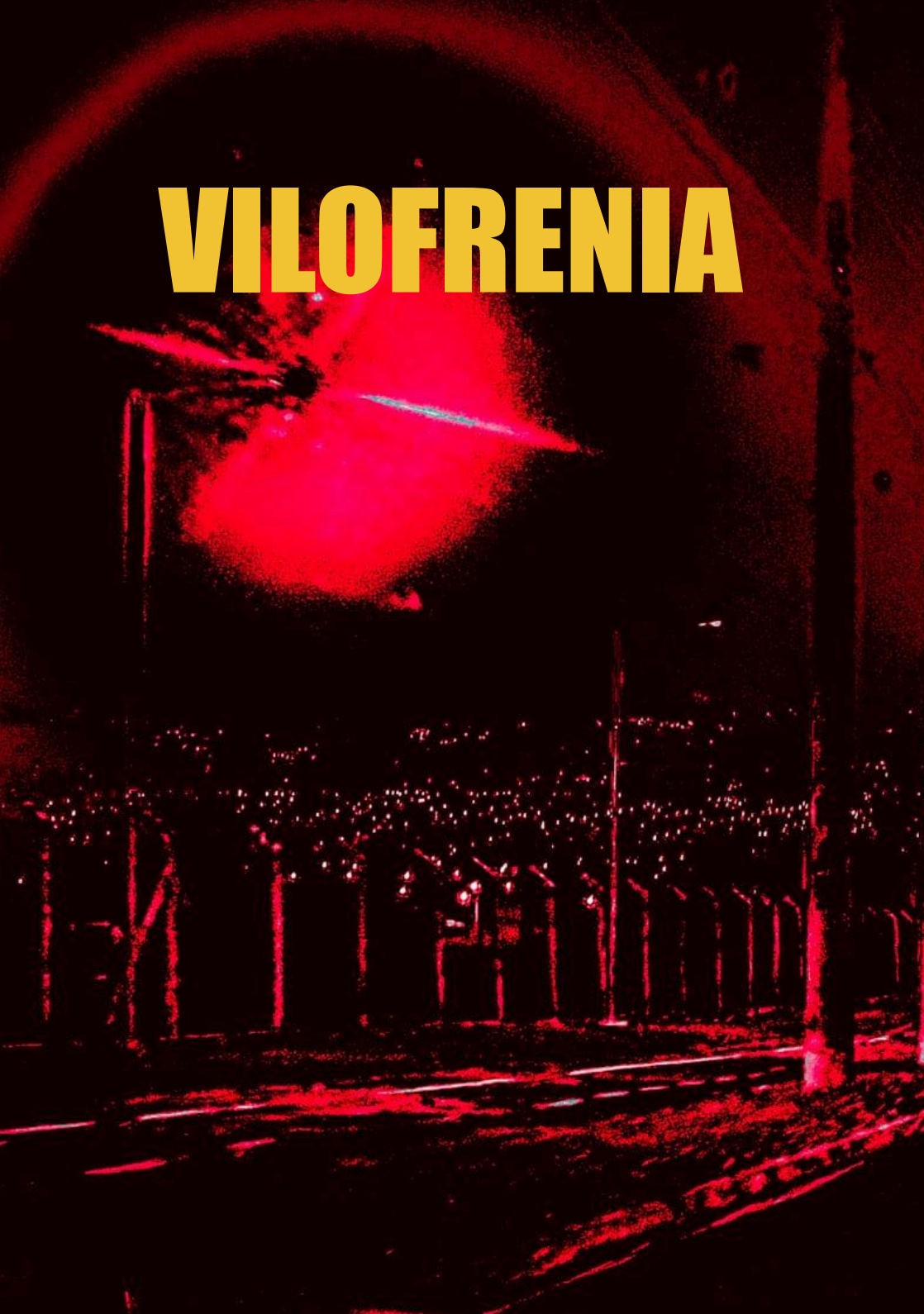


# VILOFRENIA



# INTRODUÇÃO

# O MUNDO ACABOU!

Após a humanidade enfrentar seu criador a linha temporal se partiu em dois, existindo o final canônico de herofrenia em Ultrafrenia e o outro final...

Vilofrenia conta a história do que aconteceria se a humanidade perdesse a luta contra o criador e nunca tivesse chegado ao retorno.

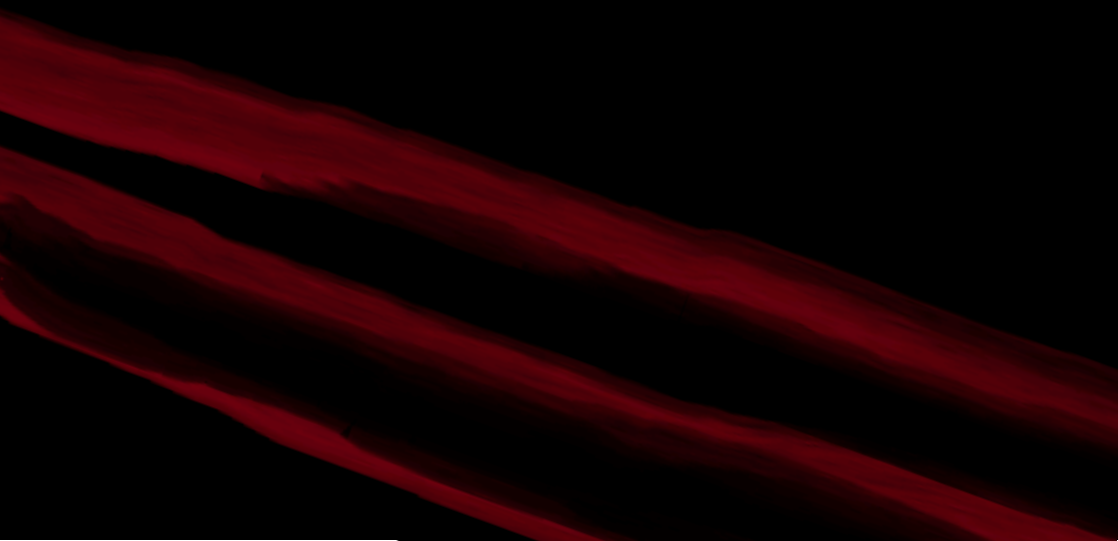
A guerra por recursos se expandiu, a expansão do mercado se tornou destrutiva, a humanidade enfrentou seu criador e perdeu. A humanidade está morta, o inferno está cheio, sangue é combustível.

# A HUMANIDADE PRECISA DE VOCÊ!

Você é a última barreira impedindo a espécie humana de bater as botas de vez. Os guerreiros de Gaia não tem opção senão lutar pela sobrevivência. Nessa história não existem heróis, todos lutam pela existência.

A terra foi queimada, os oceanos devastados e no fundo do mar existe algo terrível...

Abrace o fim do mundo, faça amor com o Armagedon e cuspa na cara do apocalipse!



# PAPO SÉRIO

O fim do mundo não é desculpa para você ser escroto. Vilofrenia, assim como todo o projeto do heroverso é um livro de amor e amizade, não se deixe ficar desconfortável em prol da sessão, você vem em primeiro lugar, o fim do mundo pode esperar.

Reduzir algumas marchas pode ser necessário às vezes, tudo bem, o respeito deve ser sempre a palavra de ordem maior.

**NÃO SEJA BABACA!**

# Termos base

**Vilofrenia:** A luta contra o fim do mundo

**CA:** Classe de armadura ou invulnerabilidade

**DT:** Dificuldade do teste

**Campanha:** Uma história completa de vilofrenia

**Sessão:** Uma jogatina de vilofrenia

**Cena:** Um momento dentro de uma sessão

**Rodada:** Um giro completo pela vez de todos em uma cena

**Turno:** A vez de alguém agir

**D20:** O dado de vinte lados

# Requisitos

Para enfrentar o fim do mundo você precisará de alguns bons amigos de aventura! Além disso, é recomendado que tenha papel e caneta a disposição, alguns dados variados ou um rolator de dados virtuais e um papel de malha (com quadradinhos).

Com tudo em mãos podemos começar a falar de

**VILOFRENIAAAAAAAAAA**

**AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA**

**AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA**

**AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA**

**!!**

# O que é a vilofrenia?

O mundo foi pro beleléu, os heróis agora são coisa do passado, perder a luta contra o criador foi um pé no saco gigante. A humanidade agora está em risco de extinção, o mundo mudou para muito pior. Vilofrenia é uma história sobre lutar pela vida no pós apocalipse, conta a história do que aconteceria no heroverso se o mundo viesse a terminar. **Vilofrenia é um final não canônico de Herofrenia.**

## Heroverso

### *Conheça a rapazeada*

Neste pequeno capítulo serão apresentados os novos personagens do heroverso!



# Guerreiros de Gaia

*Igual aquele RPG*

Estes são os que restaram de heroísmo no mundo, ou algo parecido. Eles lutam para tentar restaurar algum senso de paz e normalidade na Terra. No entanto seus métodos nem sempre são tão heróicos assim...

## **Viktor Vaughn Dumile**

Viktor Vaughn é um dos magos que compõe a Tabula Rasa, seus poderes envolvem a manipulação de cordas, sua origem e história são um mistério, poucos sabem sobre sua ambição, alguns o relacionam diretamente ao homem por trás da máscara.

## **Vinushka**

Vinushka é mais um membro da Tabula Rasa, seus poderes são relacionados a criação, concentração e manipulação de energia, durante a vilofrenia Vinushka ganhou muito poder no Oriente Médio.

## **Mister One**

Mister One é um homem misterioso, seu rosto sempre está enfaixado com uma característica faixa pintada de branca com um grande olho no centro, seus métodos são obscuros, mas sua influência é grandiosa.

## **A mão santa**

Heloise Genevieve Dubois é uma mulher poderosa, seu poder de manipulação de distância permite que ela realize feitos nunca antes vistos, alguns a consideram a mulher mais poderosa da Terra.

## **O Ruído branco**

Após se afiliar ao homem por trás da máscara Murasakibara Nakamoto pôde alcançar o real potencial de suas habilidades, seu poder de manipulação de hidrogênio se mostrou uma real ameaça em suas mãos.

## **O Violinista no telhado**

O Violinista no telhado é uma figura misteriosa, por trás de sua máscara de arco íris reside uma alma bondosa. Sua capacidade de surfar em ondas o tornou um herói em meio ao apocalipse.

## **Tommy Carnaval**

Tommy Carnaval é um lutador de luta livre americano com poderes clássicos de herói, incluindo visão de calor, super força e achar que pode voar.

## **Interlúdio**

Omar Avilhoso é um homem de negócios, as indústrias avilhoso são uma das poucas corporações honestas no mundo, porém quando se veste a máscara de luta livre ele se torna o Interlúdio, um lutador de luta livre que busca a pureza no coração de seus adversários.

## **El Pulga**

Pulga é um lutador de luta livre que baseia suas habilidades em sua extrema falta de higiene, suas habilidades envolvem enojar seus adversários e torná-los enfraquecidos.

## **El Noél**

Noél é um herói aposentado que busca voltar a seus dias de glória enfrentando crime, vestindo sua roupa de papai noel.

## **Bombeiro C**

O Bombeiro C é um herói de baixa patente que sobrevive suas lutas heróicas no limite, suas habilidades envolvem a manipulação de água, o que ele usa majoritariamente para enfrentar chamas.

## **Yorinobu Koyama**

Yorinobu é o atual diretor geral da penitenciária Bangu o, o tártaro. Antes de atuar como diretor do tártaro Yorinobu era o chefe de segurança da família Nobunaga. Seu poder consiste em ondas mentais.

## **John Catch**

Também conhecido como O Portador, John tem a tecnologia das Indústrias Torque de teletransporte.

## **Astrid**

Astrid é uma heroína viking, nascida com poderes relacionados à natureza, sua juventude foi marcada pelo isolamento, por causa de sua aura de medo ao seu redor.

## **Serjão Bala Certa**

Também conhecido como Jimmy Crow, Serjão é uma unidade de combate desenvolvido pelas Indústrias Torque para ser um franco atirador ideal.

## **Sen Som**

Sen é uma unidade autômata das Indústrias Torque, desenvolvido para atividades espaciais e combate em gravidade negativa.

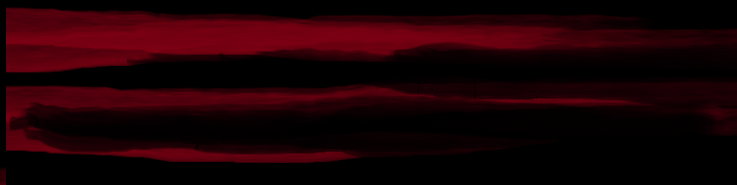
## **D4QP**

D4QP é um autômato das Indústrias Torque, desenvolvido em um projeto ultra secreto com a intenção de criar um autômato com uma alma humana. Sua consciência é ligada a uma rede de virtugumélos.

# Os filhos do apocalipse

*Malditos!*

Neste capítulo estão guardados aqueles que abraçaram completamente o fim do mundo, vilões e malfeitores que se tornaram um com o



apocalipse.

## **Carniça**

O mago da dor é um dos que abraçou completamente o caos do fim do mundo, dizem que quanto mais dor ele sente mais forte seus rituais ficam.

## **Pouca coisa e Quase nada**

O duo de vilões se juntaram para tentar formar uma ameaça completa, seus poderes envolvem a distorção de carne.

## **Femme Fatal**

Também conhecida como “A fêmea”, Femme Fatal usa de sua sensualidade para dizimar seus adversários, nunca deve-se subestimar os espinhos desta rosa.

## **Urjubu**

A aberração de ódio é um experimento da Atlas que saiu de controle, ao ligar a mente de diversas pessoas em um só corpo tudo que restou foi ódio.



## **Camaromem**

Após ser mordido por um camarão pistola, o Camoromem adquiriu os poderes de um camarão e a loucura de um vilão.

## **O Probabilista**

Xavier Burdem é um mago inglês que pode alterar a entropia ao seu redor, sua capacidade de causar calamidades o asseguram uma posição de poder sobre a humanidade.

## **O Professor**

Bhavi Kumar é um vilão indiano com uma mente extraordinária, seus planos são complexos como nenhum outro, seu objetivo não é claro, mas ele certamente está próximo.

## **Jacinto Cabeção**

Jacinto é uma aberração nascida da radiação que destruiu a terra, seu corpo deformado garante a ele um poder destrutivo, mesmo que incapaz de terminar com sua própria vida.

## **O Rei dos ratos**

O rei dos ratos é uma amálgama amaldiçoada, sua manipulação de radiação permite a distorção de seres vivos ao seu redor.

## **Achilas Acadama**

Achilas é um estudioso da magia, seu refinado toque as variações na entropia permitem exalar uma aura mágica extremamente poderosa, sua magia de cogumelos garante sua segurança, e seu conhecimento sobre o ano perdido assegura sua posição ao lado do homem por trás da máscara.

# EVENTOS (não) CANÔNICOS

Aqui residem todos os eventos que aconteceram antes e depois do mundo bater as botas e botar as cadeiras em cima das mesas.

## **O fim da Eliada**

A Eliada era o plano final do homem por trás da máscara, encontrar o ano perdido e enfrentar o criador. Porém a humanidade não se mostrou forte o suficiente, após uma batalha contra o Altíssimo, a humanidade entrou em decadência, a terra foi queimada com uma praga, a seca dizimou a civilização, junto da doença e da radiação.

## **A Igreja do sangue revelador**

Após a terra ser destruída pelo seu criador, a Igreja do sangue revelador ganhou mais força do que nunca, os desertos formados pela seca foram tomados de radiação H, a água se tornou um recurso raro, e o sangue se mostrou uma alternativa. A igreja se corrompeu pelo poder do sangue radioativo, a loucura tomou a mente de seus arcebispos e a ganância nasceu novamente. A igreja comanda as terras da seca, aqueles que rejeitam o sangue revelador foram expulsos ao mar. Dentro do sangue da terra eles encontraram uma verdade tenebrosa.

## O dilúvio

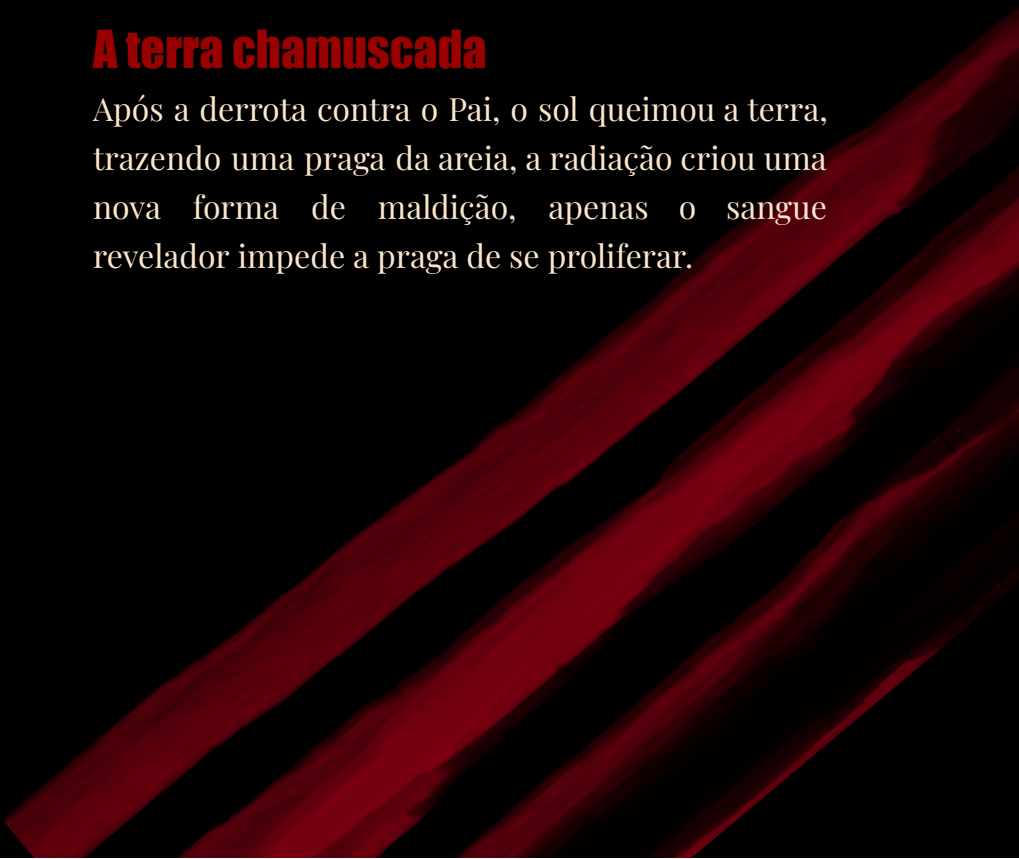
Quando a humanidade perdeu a luta contra seu criador a Terra se transformou, inundações começaram a acontecer, terremotos, tsunamis, erupções vulcânicas. O nível do oceano cresceu, a dicotomia entre a terra desértica e os novos oceanos é sentida por todos sobreviventes. Aqueles que negam o sangue revelador tomaram seu rumo ao mar, se voltando às estrelas para buscar uma resposta, e uma resposta eles tiveram. As embarcações cresceram como uma praga, navios nações começaram a ser criados, abastecidos pelo sangue de baleias e guiados pelas estrelas, os marinheiros amaldiçoados descobriram nas estrelas a resposta que não deveriam saber, amaldiçoados pelo conhecimento eles vagam em seus oceanos mortos, controlando o clima com canções de maré e do vazio.

## **O Abismo**

Houveram aqueles que se negaram a aceitar o fim da Eliada, estes se voltaram ao abismo. Muito depois do fundo do mar eles encontraram sua resposta, guiados pelo profundo, os mergulhadores formaram no abismo um assentamento, beirando o limiar do sonhar e da realidade. No sonhar do profundo eles encontraram residência, e a resposta que nunca deveriam ter encontrado.

## **A terra chamuscada**

Após a derrota contra o Pai, o sol queimou a terra, trazendo uma praga da areia, a radiação criou uma nova forma de maldição, apenas o sangue revelador impede a praga de se proliferar.

The bottom half of the page features a large, abstract graphic consisting of several thick, diagonal stripes in various shades of red and black, creating a sense of movement and depth.

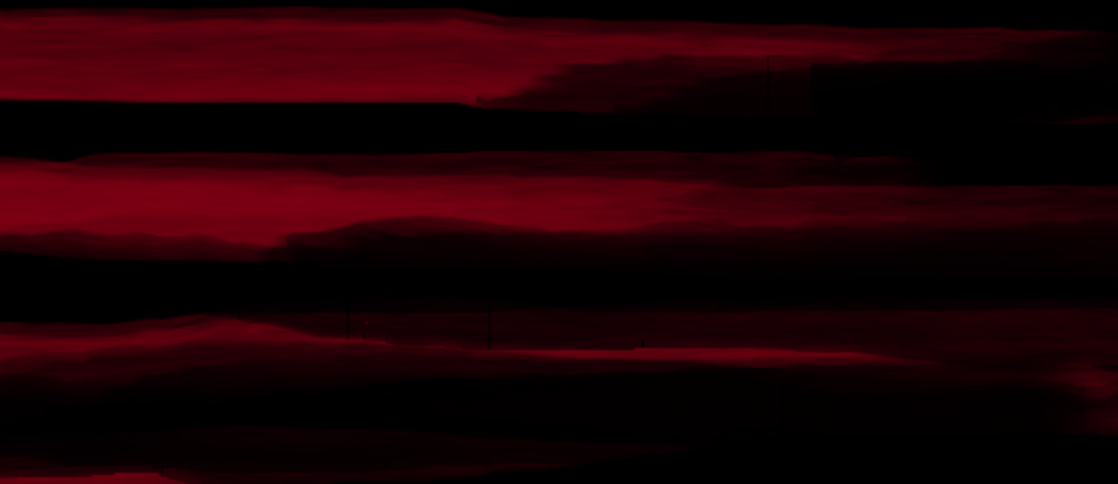
# CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

# OS ARQUIVOS SAGRADOS

***Ouça o sangue falar***

A Igreja do sangue revelador traz para você a santificação dos textos sagrados, a verdade que o sangue da terra traz.

Neste capítulo residem as novas habilidades e poderes de Vilofrenia.





## **Estrela no volante:**

Quando está dirigindo um automóvel você pode realizar as seguintes manobras usando um teste de velocidade com pilotagem:

Drift: Você usa metade de seu movimento para virar completamente seu carro para outra direção

Pé de chumbo: Você adiciona metade do seu movimento total ao seu próximo turno

Corrida de rua: Você adiciona uma desvantagem a quem tentar atacar seu veículo

## **Manipular areia:**

Você tem a capacidade de manipular a terra queimada ao seu redor, com isso você pode realizar as seguintes ações, dentre outros usos à criatividade do jogador:

Sopro arenoso: Você dá uma jorrada de areia nos olhos de um alvo, ele recebe desvantagem em seu próximo ataque

Golpe pedregoso: Você cria uma arma de terra que causa  $3d20$ +utilização de poder de dano

Terratransporte: Você se afunda na terra e manipula a seu redor para se mover até o dobro de seu movimento

## **Porradamoto:**

Você é capaz de causar um grande ataque no chão, que causa dano em uma área de 3m ao seu redor, para cada 5m de altura que você caiu você causa o dobro de dano

## **Desidratação:**

Você pode manipular a água dentro de um inimigo, esgotando suas forças, se o alvo falhar um teste de imortalidade com atletismo ele tem desvantagem em todos os testes até se reidratar.

## **Fulgor mortal:**

Você pode concentrar seu foco absoluto por uma rodada uma vez por combate, forçando uma rolagem crítica em seu próximo ataque, ou dobrando o multiplicador crítico.

## **Tamanho debilitante:**

Você aumenta a altura de um alvo, ele passa a causar +3d de dano com armas brancas, mas perde 10CA e anula desvantagens para atacá-lo.

## **Área maldita:**

Você cria uma área de 1m em que as probabilidades são extrapoladas, dentro dessa área qualquer rolagem de 1 a 10 são falhas críticas e qualquer uma de 11 a 20 são acertos críticos.

### **Desejo menor:**

Você pode gastar permanentemente metade de sua vida para realizar um desejo. Um desejo tem qualquer efeito que o mestre aceitar, se o desejo não for aceito nada acontece.

### **Rebobinar:**

Você pode retroceder o tempo em uma rodada até 3 vezes por cena.

### **Aumentar impacto:**

Você aumenta a zona de impacto de seu próximo ataque, se fosse um ataque normal se torna em cone, se fosse em cone se torna em área e se fosse em área dobra seu alcance.

### **Ensurdecer:**

Você causa uma onda sonora extremamente alta, causando surdez em todos em uma área de 5m, alvos surdos perdem 10 de percepção e recebem uma desvantagem para achar alvos. A surdez dura 3 rodadas.

## **Onitransporte:**

Você pode se transportar através de sonhos, a critério do mestre.

## **Mutação de radiação:**

Você pode acentuar a radiação de um alvo, causando um dos efeitos aleatoriamente:

- 1-O alvo recebe +4d de dano pelo combate
- 2-O multiplicador crítico do alvo dobra pela rodada
- 3-O alvo ganha mais uma ação
- 4-O alvo fica enjoado pelo combate

## **Espalhar hormônios:**

Você pode despejar hormônios em um alvo, todos ao redor devem rolar um teste de imortalidade com conhecimento contra o poder com utilização de poder seu, se falharem eles atacam o alvo hormonizado.

## **Nexus mortal:**

Você canaliza um vortex de morte que finaliza qualquer alvo morrendo em uma área de 3m.

## **Necromancia:**

Você pode reviver o corpo de um alvo morto, o alvo volta com metade de sua vida máxima e não pode usar habilidades.

## **Nulificação de poder:**

Seu olhar faz com que os poderes não funcionem de forma correta, todos em um cone equivalente a sua percepção+3 devem rolar um teste de poder com utilização de poder contra seu poder com percepção, se falharem eles tem desvantagem para usar os poderes.

## **Pontos de pressão:**

Você ataca os pontos de chackra de um alvo, esse ataque causa metade do dano, mas faz com que o inimigo cause metade do dano que causaria, se falhar um teste de imortalidade com atletismo DT 20.

## **Análise técnica:**

Você pode gastar uma rodada analisando o combate, podendo anular uma desvantagem dos aliados.

## **Criar réplica:**

Você cria uma réplica de um alvo, todos que falharem um teste de intelecto com percepção contra seu poder com utilização de poder recebem uma desvantagem para atacar este alvo.

## **Deformar gravidade:**

Em uma área de 3m a gravidade é afetada, dobrando a carga de todos e permitindo a todos pular o equivalente de seu movimento para cima.

## **Gelo fino:**

Você cria um rastro de gelo no chão de até seu movimento em uma linha reta, todos que passarem por cima devem rolar um teste de velocidade com reflexo DT20 ou caem no chão, alternativamente você pode deslizar por ele recebendo o dobro de movimento.

## **Explosão solar:**

Você canaliza a energia do sol para causar uma explosão em área de 3m, causando  $10d20+50$  de dano uma rodada após escolher a área.

## **Superfície elétrica:**

Você cria uma rede elétrica ao seu redor, alvos que te ataquem corpo a corpo sofrem  $5d20+20$  de dano de volta.

## **Imunidade efetiva:**

Uma vez por combate você pode escolher um efeito para ser imune.

## **Piche:**

Você pode criar um rastro de piche equivalente a seu movimento, alvos que passarem por essa área perdem metade de seu movimento.



## **Petrificar:**

Você pode petrificar alvos, alvos petrificados devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT20 ou são parcialmente petrificados, perdendo metade de seu movimento, alvos parcialmente petrificados podem ser completamente petrificados se falharem o mesmo teste novamente, neste estado eles recebem uma desvantagem em todos os testes e não podem se mover.

## **Preservação cinética:**

Você pode preservar sua energia cinética, podendo fortalecer seus ataques, você a cada duas rodadas pode somar metade do dano de seu último ataque em seu próximo ataque.

## **Controle de atrito:**

Você pode manipular o atrito de alvos, podendo dobrar ou dividir o movimento de alvos.

## **Reorganizar neurônios:**

Você pode manipular a mente de até 3 alvos, se os alvos falharem um teste de intelecto com conhecimento contra um teste de poder com utilização de poder eles se movem para onde você comandar.

## **Campo de força:**

Você cria uma cúpula de força de 3m, todos que estiverem fora recebem uma desvantagem para atacar quem estiver dentro.

## **Caminhante pluvial:**

Você se torna capaz de se mover na chuva, podendo caminhar em pingos de chuva ou atravessar seu corpo pela água, neste estado você sofre metade do dano e se move o dobro de seu movimento.

## **Suprimir queda:**

Você reduz seu dano de queda à metade, independente de quão alto cair.

## **Bolha de ar:**

Você pode manipular o ar ao redor para criar uma bolha de ar que te permite respirar normalmente em baixo de água e em ambientes que teria desvantagem.

## **Fedor:**

Você causa náuseas a alvos a até 3m de você que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT20, alvos que falham o teste ficam enjoados.

## **Sufocamento:**

Você pode sufocar um alvo retirando o ar de seus pulmões, o alvo aguenta ficar de pé o número de rodadas igual a sua imortalidade +3. Ao terminar essas rodadas o alvo desmaia por 2 rodadas.

## **Sexto sentido:**

Mesmo morrendo e desmaiado você ainda pode lutar e se esquivar de ataques.

## **Pulvilo:**

Você pode grudar em superfícies, te permitindo escalar paredes ou se pendurar no teto.

## **Teia:**

Você produz uma teia extremamente pegajosa que te permite prender alvos que falharem um teste de velocidade com reflexo DT20, deixando eles agarrados ou se movimentar com as teias o equivalente a seu movimento+poder.

## **Neblina:**

Você cria uma área de 5m onde todos recebem desvantagem para atacar.

# O CAMINHO ESTELAR

## *Veja o sangue dos astros*

Os espectros das estrelas permitem encontrar a verdade escondida nos astros, poderes além da imaginação humana residem nos gigantes dos céus.

Neste capítulo estão as novas magias de Vilofrenia!



### **Tríplice solar:**

Você cria três raios de sol que podem ser disparados em alvos usando poder com utilização de poder, seu dano é de  $10d20+50$  de dano e crítico x5. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga mágica em 4.

### **Zero absoluto:**

Você congela um alvo usando poder com utilização de poder, esse congelamento causa  $5d20+100$  de dano, além disso o alvo perde seu movimento e reação. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 4.

### **Lábios deíficos:**

Você cura a metade da vida de um alvo. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 4.

### **Prole protegida:**

Você cria uma barreira reta de 5m, todos atrás dela recebem +15 CA. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 4.

## **Armadura estelar:**

Você cria uma aura mística ao redor do seu corpo, todos atacantes tem desvantagem para te acertar. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 6.

## **Relampejar:**

Você cria um poderoso relâmpago que afeta todos em uma área de 5m, todos que falharem um teste de imortalidade com percepção DT25 recebem uma desvantagem para atacar e perceber alvos até o fim do combate. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 6.

## **Causar frustração:**

Você seleciona um alvo para realizar um teste a sua escolha com DT20, se o alvo falhar e recebe uma desvantagem em todos os testes pelo combate. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 6.

## **Chuva cósmica:**

Você causa uma chuva de meteoros que afeta todos em 20m, todos rolam um teste de velocidade com reflexo DT25, se falharem sofrem  $20d20+250$  de dano. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 8.

## **Canalizar entropia:**

Você decide os próximos 5 dados de um alvo. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 8.

## **Magia mortal sem graça:**

Você dobra o dano de um ataque e causa uma sobrecarga mágica.



# OS ENSINAMENTOS DO PROFUNDO

*Onde olhos se tornam estrelas*

No fundo do oceano existe um abismo ancestral, olhar para esse abismo faz com que você entenda a realidade como nunca deveria.

Neste capítulo estão os novos rituais de Vilofrenia.

## **Canonizar santo:**

Você pode gastar pontos de atributo permanentemente para aumentar os atributos de um alvo, ou gastar pontos de vida para aumentar a vida de um alvo.

## **Conhecimento profano:**

Você acessa o conhecimento do Profundo, sofrendo 150 de dano e passando automaticamente em um teste.

## **Encrustar:**

Você convoca o abismo profundo para criar cracas em um alvo, o alvo perde metade do movimento e recebe uma desvantagem, porém você perde o movimento e recebe duas desvantagens, enquanto mantiver o ritual ativo.

## **Abrço profano:**

Você cria uma figura amedrontadora para um alvo, fazendo ele perder 10 de acerto pelo combate, porém a figura consome sua mente, te causando  $5d20+30$  de dano.

## **Afundar em medo:**

Você afunda um alvo em uma poça de água turva, esse alvo deve rolar um teste de imortalidade com atletismo DT30, se falhar o alvo fica enjoado e perde a reação, porém se o alvo passar você é sufocado e desmaia por 2 rodadas.

## **Neblina maldita:**

Você conjura uma neblina do abismo, todos em uma área de 3m tem 50% de chance de atacar os próprios aliados se atacarem.

## **Conjurar o Profundo:**

Você canaliza um olho do Profundo, todos em um cone de 3m sofrem 30d20+300 de dano, porém você perde 5 pontos de atributo.

# PACTOS E MALDIÇÕES

## *Quando Deus nos abandonou*

Quando a humanidade entrou em colapso o profano se tornou mais presente do que nunca, entidades de Setealém começaram a se manifestar e o próprio Diabo começou a se apresentar.

Neste capítulo residem os novos pactos e maldições de Vilofrenia.

## **Pactos:**

### ***O custo do poder***

**Pacto com o Profundo:** Você realiza um pacto com o abismo, você se torna imune a desvantagens, mas deve fazer um cântico ao profundo de duas rodadas toda vez que entrar em combate, ou quebra o pacto e recebe uma maldição.

**Pacto com a terra:** Você realiza um pacto com o sangue da terra, você passa a causar dano doentio em todos seus ataques, causando  $5d20+30$  de dano por rodada. Você deve se alimentar de sangue revelador ao menos uma vez por dia ou quebra o pacto, recebendo uma maldição.

**Pacto estelar:** Você realiza um pacto com as estrelas, recebendo 15 pontos de atributo. Porém você deve realizar um sacrifício via afogamento toda noite, ou quebrará o pacto, perdendo os pontos recebidos e recebendo uma maldição.

## **Maldições:**

### ***O preço da lealdade***

**Maldição do sangue terreno:** Você é infectado com a praga arenosa, até remover a maldição você constantemente sofre 3d20+40 de dano.

**Coração abismal:** O Profundo amaldiçoa sua alma, todas as curas são reduzidas à metade até que se remova a maldição.

**Proliferação estelar:** Olhos começam a crescer dentro de seu crânio, você recebe desvantagem em todos os testes relacionados a enxergar até remover a maldição.

# QUALIDADES E DEFEITOS

## *Todos têm*

Como sempre, para cada ponto de qualidade deve-se ter ao menos o mesmo de defeito!

As qualidades e defeitos servem para dar mais sabor aos personagens!

### **Qualidades:**

**Criado no apocalipse (5):** Você recebe apenas metade dos malefícios de radiação e o dobro dos benefícios

**Bem preparado (8):** Você resiste a uma desvantagem por cena.

### **Defeitos:**

**Falha genética (2):** Você sofre o dobro dos malefícios de radiação.

**Futuro amaldiçoado (10):** Para cada 5 de acerto que você perde em um combate você recebe uma desvantagem

# EQUIPAMENTOS



# O ARSENAL EXECUTIVO DAS INDÚSTRIAS TORQUE

## *Nivelando o jogo*

As Indústrias Torque resistiram ao fim do mundo com muita força de vontade e um arsenal desgraçadamente preparado para a ação.

Neste capítulo residem as novas armas, armaduras, modificações, implantes, drogas, acessórios e maldições para armas!

# As armas do fim do mundo:

*Custam 500 mil*

**Terraformadora:** Um lança granadas modificado para cuspir mini nukes, seus tiros causam  $20d20+50$  de dano em uma área de 3m.

**Dança com lobos:** Uma pistola beretta com marcas de garra e um cabo de madeira, causa  $5d20+30$  de dano, pode dar 4 tiros sem desvantagem e tiros na cabeça dão dano triplicado.

**Cripta:** Um martelo de guerra estupidamente pesada com a logo das Indústrias Torque, causa  $8d20+\text{combate}$  de dano base, pode dar 3 ataques e tem crítico x4.

**Baguga:** Uma geladeira pesada que causa  $4d20 + \text{força}$  de dano, a cada 3 rodadas um item de cura aleatório aparece dentro dela.

**Sacana:** Um canivete surpreendentemente leve que causa  $4d12 + \text{combate}$  de dano, causa sangramento de  $4d20 + 20$  de dano e veneno de  $8d10 + 20$ .

## Mods novos:

*Custam 200 mil por categoria*

**Radioativa(1):** Aumenta a radiação de um alvo em 1 ponto a cada 100 de dano causado.

**Paradoxal(5):** Para cada desvantagem que o portador tiver o dano da arma duplicará.

# Armaduras ativamente radiais:

*Custam 500 mil*

**Camaradagem:** Essa armadura pesada concede 10CA e 5 rigidez para o portador e uma desvantagem ao atacante, além disso quem estiver ao lado do portador recebe +5 CA.

**Verde do violinista:** Essas faixas mágicas leves concedem ao portador 5CA e 2 reações.

**Endiabrado:** Essa armadura pesada concede 15CA ao portador e 45 de rigidez.

# Mods novos:

*Custam 100 mil por categoria*

**Jetpack(1):** Sua armadura te permite voar metade de seu movimento.

**Brutalmente grande (2):** Sua armadura concede metade de seu CA a quem estiver atrás de você.

**Visceral (5):** Sua armadura nega as 3 primeiras instâncias de dano que você sofreria

# Acessórios novos:

*Custam 300 mil*

**O corvo de Jimmy Crow:** Concede +10 de percepção ao portador e uma vez por combate permite dobrar o dano de um ataque.

**A carne do grotesco:** Uma vez por sessão permite você comê-la, recebendo os poderes de um aliado por 3 rodadas.

**Os olhos de Monte Carlo:** Permite uma vez por sessão ter acesso às anotações do mestre.

**A mira de Leonel:** Essa mira acoplada ao seu rosto aumenta o seu multiplicador crítico a metade de seu total.

# Amaldiçoando artefatos: *custam 500 mil*

**Maldição da torre:** Sofrer dano portando seu artefato faz com que todos em até 3m de você sofram metade do seu dano.

**Maldição do perdido:** Quando causar dano portando seu artefato o inimigo é teletransportado em até 5m onde o mestre desejar.

**Maldição do desconhecido:** Quando você cai morrendo portando seu artefato você retorna a metade de sua vida, mas perde 50 de vida permanentemente

**Maldição da dualidade:** Seus ataques críticos podem pegar em mais de um alvo, com 50% de chance de ser um aliado.

# Drogas novas:

*Custam 100 mil*

**Protomorfo:** Um parasita que se planta em seu rosto, anulando efeitos de gás, névoa e radiação.

**Nanitos autômatos:** Robôs microscópicos que anulam uma desvantagem sua.

**Gordura de baleia:** Concede +5d de dano no próximo ataque e 100 pontos de vida temporários.

**Poeira estelar:** Inalar aumenta todos os talentos em 5 por 3 rodadas.

**Sangue revelador:** Cura a praga arenosa, concede metade de seus pontos de vida como pontos de vida temporários e sua imortalidade em rigidez.



# Implantes novos:

**Custam 500 mil**

**Canalizador radioativo:** Serve como um filtro de radiação, água e sangue, permitindo a travessia segura nessas condições.

**Bombeador de oxigênio:** Permite respirar no vácuo e submerso em líquidos.

**Replicador de memórias:** Permite você aprender uma habilidade nova para cada 2 níveis que tiver.

**Bloqueador perfeito:** Anula um tipo de condição ao seu desejo, escolhido assim que você adquirir o implante. O portador pode ter mais de um implante deste tipo.

# REGRAS

# Dano de queda

## *Tudo que sobe...*

Ao cair de alturas grandes seus ossos e órgãos internos talvez tenham uma surpresa para te falar, mas como isso funciona?

A partir de 5m de altura você sofre dano de queda, equivalente a 1d20 de dano. Para cada 5m adicionais o dano dobra.

**Exemplo: Rick cai de uma altura de 15m, ele rola o d20 e vê o resultado 15, então multiplica por 2, resultando em 30 e multiplica novamente por 2, resultando em 60 de dano.**

# Coreografia de dano

## *Fazendo bonito*

Uma coreografia de dano é uma forma de agilizar um combate, funciona como a brincadeira da velha a fiar. Ambos combatentes precisam concordar em começar uma coreografia de dano, para cada etapa da coreografia o dano dobra e uma desvantagem é dada ao atacante da vez.

**Exemplo: Rick começa uma coreografia de dano com Combo, Rick diz que dará um soco, Combo diz que esquivará para esquerda, ambos concordam em seguir a coreografia, Rick diz que dará um chute, recebendo uma desvantagem e dobrando o dano se acertar, Combo segue e diz que bloqueará o chute com um jab, Rick e Combo seguem a coreografia, com Rick dizendo que dará um gancho como counter, agora o ataque final terá duas desvantagens e dano quadruplicado, Rick e Combo decidem encerrar a coreografia. O ataque então é rolado considerando as desvantagens e dano.**

# Perseguição

## *Corre cambada*

Em algumas cenas uma perseguição de veículos pode começar, como elas funcionam?

O piloto deve rolar um teste de pilotagem com intelecto ou velocidade, definindo quantos metros ele poderá se distanciar dos inimigos, os passageiros podem fazer ações para auxiliar o piloto, concedendo +5 em seu teste ou atrapalhar o inimigo, causando uma desvantagem.

Lembrando que carros possuem inércia, para se movimentar a direção oposto primeiro será necessário parar seu veículo e depois dar marcha.

# Pontos de protagonismo

## *A recompensa dos justos*

Os pontos de protagonismo são uma forma simples de recompensar uma boa jogada de um jogador, a critério do mestre um jogador pode receber um ponto de protagonismo, que pode ser usado para:

**Curar metade de sua vida**

**Sair de morrendo**

**Anular uma desvantagem**

**Dobrar o dano de seu próximo ataque**

# Batalhas navais

*Arrrrgh*

Batalhas navais são mais uma mecânica extra de Vilofrenia. Em uma batalha naval cada navio deve proteger seu capitão, sem um capitão o navio perderá o controle e afundará.

Os navios possuem um espaço retangular onde o capitão se esconde, cada navio tem uma rodada tentando acertar onde o capitão está, três acertos no capitão configuram uma derrota, o capitão no entanto não pode se mover através de um quadrado já atirado.

# Radiação

## *Ar temperado*

Após o mundo acabar a radiação destruiu a terra, em diversos locais em suas expedições pelo apocalipse você encontrará áreas infestadas de radiação, como isso funciona?

Todos possuem uma resistência a radiação, equivalente a 5+imortalidade, quando esses pontos se esgotam algo ocorre. Os meta humanos são seres intrinsecamente radioativos, então os resultados podem ser surpreendentes.

Você recebe um ponto de radiação em casos de:

**Uma rodada em uma área de radiação**

**Ataques que dizem causar dano radioativo**

**Ingerir algo radioativo**



# Efeitos da radiação

## *Uma brincadeira deliciosa*

Quando sua “vida” radioativa se esgota você oficialmente se tornou um monstro horroroso de radiação, ou algo assim. Os efeitos de radiação variam em:

**1-Reduz sua vida máxima em 100**

**2-Diminui 3 em atributos**

**3-Diminui em 10 talentos**

**4-Passa a receber +3d de dano pela sessão**

**5-Fica enjoado pela sessão**

**6-Ganha uma melhoria de poder**

# A epifania do arquiteto

Em um parque na zona leste de São Paulo, um encontro inusitado ocorre. Dois dos heróis mais mistérios da Atlas se encontram: Houdini e Sr. Tempo.

Sr. Tempo usando uma camisa pólo por dentro de uma calça jeans e boné, enquanto Houdini usa de forma casual uma bermuda, chinelo e uma camisa de Sakura Cardcaptor.

Durante a conversa, Houdini pergunta:

"Tempo, eu já vi muita coisa. Mas quando eu nasci, você já era velho. Na sua opinião, qual foi o meta-humano mais forte da história?"

Tempo responde:

"Pergunta difícil. Nós dois somos bons, mas não diria que somos os mais fortes... Existiram muitos monstros desde que as janelas se partiram, e nosso tempo não fica de fora dessa. Não tem como começar essa conversa sem falar do Defensor, indiscutivelmente o melhor em termos brutos. Mas o El Toro não fica tão atrás em termos de força, com o adicional do potencial mágico que ele tem. Se formos falar em demonstração de força, podemos falar do Senador Delacruz, Jester Chavo, ou do pobre coitado que foi jogado na Coração Verde-Amarelo. Entre muitos outros: Combo, Radiante, Hydro, Platina, Ferrocineista, a lista é longa.

Essa pergunta é quase impossível... Mas eu conheço a resposta de uma pergunta ainda mais complexa. Eu conheço o Meta-Humano mais habilidoso que já existiu"

"O mais Habilidadeoso?" - Pergunta Houdini

Tempo responde:

"Em 1946, um arquiteto chamado Edson Mancini, viu com os próprios olhos o milagre azul. E depois disso, descobriu como manipular a própria natureza"

"Quando o milagre aconteceu, ele tinha 27 anos. Aos 30 ele começou a manifestar poderes"

Houdini, assustado, responde:

"impossível! Nenhum adulto desenvolveu poderes durante o milagre."

Tempo diz:

"Eu também pensava isso."

Edson Mancini

Nascido em 1919, em Goiás. Formado em arquitetura e engenharia.

Tinha 27 anos quando presenciou o milagre azul, e ficou fascinado pelo que viu. Desde então, um sentimento de que o mundo havia mudado nunca parou de intrigá-lo.

É conhecido entre os estudiosos da área, que indivíduos que já haviam começado a puberdade quando a explosão ocorreu não tinham chance de desenvolver qualquer tipo de mutação. No entanto, seu caso foi diferente.

Por volta de seus 30 anos, Edson, após muita insistência, conseguiu manifestar sua primeira mutação: ele notou que conseguia aquecer objetos que segurava quando se concentrava nas sensações táteis. E aquilo o deixou ainda mais intrigado.

É seguro dizer que aquilo havia se tornado uma obsessão em sua vida, o que gerou uma dedicação absoluta ao estudo e prática dos seus poderes. Até que um dia ele se perguntou:

"Será que eu estou limitado a isso?"

Um monstro havia nascido.

Edson certamente foi o primeiro meta-humano a manipular de forma tão significativa sua mutação original. Mas talvez ele também seja o melhor manipulador genético que o mundo já viu.

Foi aos seus 44 anos de idade que ele criou sua própria mutação, uma forma aprimorada de magia que ele mesmo chamou de Epifania do Arquiteto

Dentro de locais fechados, Edson usa seu próprio conhecimento em engenharia e arquitetura para manipular a sala e seus objetos pertencentes, limitado apenas ao seu próprio conhecimento matemático. O nível de precisão que ele alcança depende de sua noção física de espaço e do conhecimento das medidas da sala em que está.

# A epifania

Uma epifania do arquiteto ocorre depois que um indivíduo acerta um fulgor heróico, o indivíduo passa a compreender completamente seu poder, mas esse conhecimento é passageiro, até o final do combate seu poder melhora em 4 categorias.

**VILOFRENIA**



# As previsões de Azura

O robô mágico das Indústrias Torque traz para você novidades e previsões do futuro!

Esse capítulo é voltado para o rolator de missões de Vilofrenia!

# 0 cenário

Role um d10 para definir o cenário

**1-A cidade abissal**

**2-A igreja do sangue revelador**

**3-Um navio-nação**

**4-Uma capital desolada**

**5-Um deserto**

**6-Uma cidade alagada**

**7-Um navio baleeiro**

**8-O templo do Profundo**

**9-Um observatório**

**10-Uma extração de sangue da terra**

# 0 Evento:

Role um d10 para definir o evento

- 1-Cultistas do profundo atacam**
- 2-Uma besta de radiação aparece**
- 3-Um ancião acorda**
- 4=Uma entidade de Setealém aparece**
- 5-Uma estrela vai cair**
- 6-Um evento astronômico vai acontecer**
- 7-A praga da terra invade**
- 8-Mercenários do deserto atacam**
- 9-Uma extração de sangue é destruída**
- 10-Um demônio é invocado**

# Desenrolar:

Role um d10 duas vezes para definir o desenrolar

**1-Um pacto é proposto**

**2-Um civil é envolvido**

**3-O culto de um Deus antigo é acionado**

**4-Heróis de outra linha temporal entram em cena**

**5-Vilões aparecem**

**6-Uma fuga de carro começa**

**7-Uma bomba nuclear explode por perto**

**8-Um tsunami está chegando**

**9-Um terremoto começa**

**10-Explosões solares começam**

# Conclusão:

Role um d10 para definir a conclusão

**1-0 Diabo oferece um pacto**

**2-Uma empresa envia gladiadores para resolver**

**3-Um portal para outra dimensão é aberto**

**4-Um portal para Setealém se abre**

**5-0 grupo encerra a missão com sucesso e recebe +500 mil**

**6-Uma pessoa importante morre**

**7-Um grupo de heróis se forma**

**8-Um grupo de vilões se forma**

**9-Um membro do grupo é chamado para uma seita**

**10-Uma entidade é invocada**

# Recompensa

Role um d10 para definir a recompensa

**1-300 mil**

**2=500 mil**

**3-1 milhão**

**4-Um carro modificado**

**5-Um cartel de drogas**

**6-Uma arma totalmente modificada**

**7-Um artefato amaldiçoado poderoso**

**8-Uma armadura especial**

**9-Um pacto com uma entidade**

**10-Um cargo em uma seita**

# FICHAS

# Guerreiros de Gaia

## *Lutando pelo outro final*

Neste capítulo residem aqueles que não aceitaram o fim do mundo e estão tentando fazer a diferença com as próprias mãos.



# O Pulga

## Eca

**Vida: 300**

### **Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 1

Imortalidade: 5

Intelecto: 1

Popularidade: -5

Poder: 5

**Invulnerabilidade (CA):**

**15**

**Rigidez: 0**

### **Talentos:**

Armaria: 5

Atletismo: 5

Carisma: -10

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 8

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder:

12

**Carga máxima:** 10

**Reciclagem:** Um escudo que concede +5 CA e causa 3d10+15 de dano

**Movimento:** 3m

**Ataques:**

**Podridão interna:** O pulga solta uma baforada nojenta que causa o efeito de enjoado em alvos que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT20.

**Chave de suvaco:** O

Pulga dá uma chave usando o suvaco utilizando força com utilização de poder contra a força com combate de um alvo, se ele vencer o alvo fica fraco, causando -3d de dano por 3 rodadas.

**Jogo sujo:** Alvos afetados por 2 efeitos do pulga sofrem 3d20+20 de dano por rodada até um dos efeitos acabar.

# Bombeiro C

*Ajuda está a  
caminho*

**Vida: 400**

## **Atributos:**

Super força: 6

Super velocidade: 2

Imortalidade: 5

Intelecto: 1

Popularidade: 2

Poder: 1

**Invulnerabilidade (CA):**

**18**

**Rigidez: 3**

## **Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 12

Carisma: 5

Ciências: 8

Ciências sociais: 0

Combate: 5

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 8

Pilotagem: 12

Reflexo: 0

Utilização de poder: 0

### **Carga máxima: 11**

**Knock-Knock:** Um machado pesado com as cores do corpo de bombeiros, causa 4d20+20 de dano

**Splash:** Uma mangueira conectada a uma grande cabaça de água, permite lançar jatos de água

### **Movimento: 5m**

### **Ataques:**

**Técnico de campo:** O Bombeiro C pode carregar duas pessoas em seus braços sem ter desvantagens.

**Pé na porta:** O Bombeiro C tem o dobro de sua força para salvar civis em perigo.

**Jato de contenção:** O Bombeiro C pode dar uma jatada de água que derruba alvos que falharem um teste de velocidade com reflexo DT25

# Portador

*Temos que  
pegar*

**Vida: 400**

## **Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 10

Imortalidade: 1

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

## **Invulnerabilidade (CA):**

**15**

**Rigidez: 0**

## **Talentos:**

Armaria: 12

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 10

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 8

Utilização de poder: 0

**Carga máxima: 10**

**Marinette:** Uma adaga surpreendentemente leve que causa 3d12+10 de dano

**Movimento: 13m**

**Ataques:**

**Transportar:** O portador pode marcar itens ou pessoas com sua tecnologia, estes marcados podem ser teletransportados para o portador como uma ação padrão.

**Destransportar:** O portador pode se teletransportar para um item marcado como uma ação padrão.

**Fujão especialista:** O portador pode jogar sua adaga até o triplo de seu movimento de distância.

# El Noel

## *Papai?*

**Vida: 600**

### **Atributos:**

Super força: 8

Super velocidade: 1

Imortalidade: 12

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 25**

### **Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 15

Carisma: 8

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

**Carga máxima: 13**

**Movimento: 3m**

**Ataques:**

**Porradeiro profissa:**

Noel pode dar 3 ataques desarmados e seu ataque causa 4d20+15 de dano, com crítico x3.

**Atrás do papai:** Noel pode ficar a frente de alvos, os protegendo, alvos atrás do Noel recebem mais 5CA e atacantes tem desvantagem para acertá-los.

**Coração de ouro:**

Quando Noel está protegendo alguém ele recebe 100 pontos de vida temporários.



# Astrid

## *Tema a natureza*

**Vida: 600**

**Atributos:**

Super força: 8

Super velocidade: 5

Imortalidade: 1

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

**Invulnerabilidade (CA):**

**18**

**Rigidez: 5**

**Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 10

Carisma: 5

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

**Carga máxima: 13**

**Tyrfing:** Uma espada negra pesada e mágica, causa 5d20+35 de dano e ataques à cabeça causam dano quadruplicado, a espada retorna à mão do portador

**Movimento: 8m**

**Ataques:**

**Aura amedrontadora:**

Todos que iniciam um combate com Astrid devem rolar um teste de intelecto com conhecimento DT20, se falharem entram em pânico pela rodada.

**Oportunista:** Astrid pode atacar todos os alvos em pânico.

**Ajuda floral:** Se Astrid estiver rodeada pela natureza ela recebe +5 em todos os talentos e anula uma desvantagem.

# Interlúdio

## *Por amor*

**Vida: 700**

**Atributos:**

Super força: 12

Super velocidade: 5

Imortalidade: 10

Intelecto: 5

Popularidade: 5

Poder: 5

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 5**

**Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 12

Carisma: 5

Ciências: 5

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 5

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 5

**Carga máxima: 17**

**Movimento: 8m**

**Ataques:**

**Combatente experiente:**

Os ataques desarmados do Interlúdio causam 4d20+20 de dano e causam crítico x4.

**Proteção da paz:**

Interlúdio pode dar mais dois ataques em alvos com menos força que ele.

**Pelo amor:** Interlúdio tem mais uma ação completa se crianças estiverem assistindo.

**Metamorfose:**

Interlúdio pode mudar sua aparência usando seu poder.

# Serjão

## Bala

## certa

### *Na mosca*

**Vida: 700**

#### **Atributos:**

Super força: 1  
Super velocidade: 20  
Imortalidade: 1  
Intelecto: 5  
Popularidade: 1  
Poder: 1

**Invulnerabilidade (CA):**

**15**

**Rigidez: 0**

#### **Talentos:**

Armaria: 20  
Atletismo: 0  
Carisma: 0  
Ciências: 5  
Ciências sociais: 0  
Combate: 12  
Conhecimento: 0  
Crime: 15  
Percepção: 12  
Pilotagem: 0  
Reflexo: 5  
Utilização de poder: 0

**Carga máxima: 5**

**Jurandina:** Um rifle comicamente longo que causa 10d20+50 de dano, tiros na cabeça causam dano triplicado e seu crítico é x3.

**Bizoio:** Um scope infravermelho que concede +5 de armaria e percepção e permite ver no escuro.

**Munição brutalista:** A partir de 50m o multiplicador crítico aumenta em 1.

**Movimento: 23m**

**Ataques:**

**Vantagem territorial:**

Serjão causa +5d de dano contra alvos abaixo dele.

**Auxílio revoal:** Os corvos de Serjão podem revelar alvos escondidos como uma ação extra a cada 3 rodadas.

**Quietinho:** Serjão aumenta seu multiplicador crítico em 1 quando está furtivo.

# Tommy

## Carnaval

*Eu sou mais  
brasileiro que  
todos vocês*

**Vida: 800**

### **Atributos:**

Super força: 20  
Super velocidade: 10  
Imortalidade: 10  
Intelecto: -2  
Popularidade: 2  
Poder: 8

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 15**

### **Talentos:**

Armaria: 0  
Atletismo: 15  
Carisma: 3  
Ciências: -5  
Ciências sociais: -5  
Combate: 18  
Conhecimento: 0  
Crime: 0  
Percepção: 0  
Pilotagem: 0  
Reflexo: 5  
Utilização de poder:  
10

**Carga máxima: 25**

**Movimento: 13m**

**Ataques:**

**Punhos brasileiros:**

Tommy pode realizar 4 ataques com seus punhos e eles causam  $8d20+45$  de dano, com crítico x3.

**Raios carnavalescos:**

Tommy solta raios lasers coloridos de seus olhos usando poder com utilização de poder, esse ataque causa  $10d20+60$  de dano e deixa o alvo em chamas, sofrendo  $5d20+20$  de dano até apagar o fogo.

**Brutalidade brasileira:**

Tommy pode realizar duas ações por rodada.



# Sen Som

*Shhhh*

**Vida: 1.000**

## **Atributos:**

Super força: 8

Super velocidade: 12

Imortalidade: 20

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

**Invulnerabilidade (CA):**

**35**

**Rigidez: 25**

## **Talentos:**

Armaria: 20

Atletismo: 20

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 5

Conhecimento: 0

Crime: -15

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 0

**Carga máxima: 13**

**Legião:** Uma armadura espacial que concede 25CA e rigidez atacantes tem 2 desvantagens para acertar o portador.

**Flaviana:** Uma metralhadora motosserra que causa 4d20+20 de dano.

**PostMortem:** Um aniquilador gravitacional

**Movimento: 15m**

**Ataques:**

**PostMortem:** Sen ativa o aniquilador gravitacional, criando uma cúpula de 5m onde todos ficam leves e humanos desmaiam depois do número de rodadas equivalente a sua imortalidade.

**Fim da entropia:** Sen  
reverte o fluxo do  
postmortem, criando  
um buraco negro que  
atrai todos que  
falharem um teste de  
velocidade com  
reflexo DT20. Além  
disso sua armadura  
entra em sobrecarga,  
dobrando sua força e  
imortalidade até  
desligar o  
postmortem.

Após as 3 rodadas a  
armadura desliga por  
1 rodada.

# Yorinobu

# Koyama

## *Honra samurai*

**Vida: 1.000**

**Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 15

Imortalidade: 1

Intelecto: 5

Popularidade: 1

Poder: 15

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 5

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 5

Ciências sociais: 5

Combate: 15

Conhecimento: 5

Crime: 5

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 12

Utilização de poder:

30

**Carga máxima: 10**

**Shirasaya:** Uma katana leve que pode dar 3 ataques que causam 4d20+25 de dano, crítico x3.

**Movimento: 18m**

**Ataques:**

**Disruptura:** Yorinobu pode causar danos psíquicos usando seu poder com utilização de poder. Seu dano é de 8d20+30 e se o alvo falhar um teste de intelecto com conhecimento DT25 ele perde a reação.

**Confusão mental:**

Yorinobu confunde a mente de até 3 alvos que falharem um teste de intelecto com conhecimento DT25, se os alvos falharem perdem a rodada. Yorinobu só pode usar essa habilidade a cada 3 rodadas.

**Niten Ichi ryuu:**

Yorinobu pode projetar ataques mentais, usando poder com utilização de poder contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se Yorinobu vencer ele causa  $4d10+10$  de dano mental.

Todos possuem uma vida mental equivalente a sua vida x intelecto, não podendo ser igual a zero (pontos negativos dividem o invés de multiplica)

Para cada 50 de dano mental o alvo perde 2 de acerto

Para cada metade de dano mental o alvo recebe uma desvantagem

Ao zerar a vida mental o alvo entra em exaustão.

**Exaustão:** O alvo não pode usar habilidades e todas ações sobem uma categoria.

# D4QP

## *Veja sua criação*

**Vida: 1.000**

**Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 5

Imortalidade: 15

Intelecto: 10

Popularidade: 1

Poder: 15

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 15

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 5

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder:

25

**Carga máxima: 10**

**Movimento: 8m**

**Ataques:**

**Adaptação acelerada:**

D4QP pode se adaptar a ataques causados nele como uma ação extra, ele leva 3 rodadas para se adaptar a um ataque, anulando os danos seguintes.

**Moldar alma:** D4QP

pode tocar a carne de um alvo e modificar sua alma, usando poder com utilização de poder contra o poder com atletismo de um alvo. Se o alvo perder ele perde uma habilidade e sofre  $4d20+35$  de dano.



**Mente de colmeia:**

D4QP pode transferir  
sua alma para outra  
unidade autômata  
usando poder com  
utilização de poder,  
assumindo sua  
invulnerabilidade e  
vida.

**Alma agonizante:** Alvos  
que atacam D4QP  
recebem  
desvantagem para  
acertá-lo.

# Ruído

# Branco

*Sinta minha dor*

**Vida: 1.500**

## **Atributos:**

Super força: 15

Super velocidade: 5

Imortalidade: 15

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 12

**Invulnerabilidade (CA):**

**25**

**Rigidez: 5**

## **Talentos:**

Armaria: 5

Atletismo: 15

Carisma: 0

Ciências: 8

Ciências sociais: 0

Combate: 20

Conhecimento: 8

Crime: 0

Percepção: 12

Pilotagem: 0

Reflexo: 15

Utilização de poder:

25

**Carga máxima: 20**

**Omo-sa:** Pulseiras ultra densas que transformam os punhos do portador em uma arma estupidamente pesada de dano base  $8d20+35$ .

**Movimento: 8m**

**Ataques:**

**Combate furioso:** Os ataques do Ruído Branco causam  $15d20+55$  de dano, ele pode dar 3 ataques e seu crítico é x5.

**Controle muscular:** O

Ruído Branco pode controlar a musculatura de alvos, podendo realizar as seguintes ações:

**Piscar os olhos:** O alvo recebe desvantagem para atacar.

**Relaxar esfíncter:** O alvo se mijá e entra em pânico se falhar um teste de intelecto com conhecimento DT25

**Fraquejar as pernas:** O alvo perde metade de seu movimento

**Contração preventiva:** O

Ruído Branco pode usar poder com utilização de poder para salvar alvos morrendo

**Fortalecer explosão muscular:** O Ruído Branco dobra o multiplicador crítico de um ataque de arma branca.

**Frag-Shot:** O Ruído

Branco cria uma mini bomba de hidrogênio em sua mão e explode no rosto de um alvo, esse ataque usa poder com utilização de poder e causa 10d20+50 de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade com percepção DT25 o alvo recebe uma desvantagem para atacar na próxima rodada.

**Locomoção explosiva:** o

Ruído branco pode usar explosões para se mover mais rapidamente, somando sua utilização de poder ao seu movimento.

# 0

# Violinista

# no

# telhado

**Vida: 2.000**

**Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 10

Imortalidade: 5

Intelecto: 5

Popularidade: 5

Poder: 15

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 10

Carisma: 25

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 15

Conhecimento: 5

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder:

20

**Carga máxima:10**

**Clair:** Um violino de madeira com as iniciais cravejada B+F

**Movimento: 13m**

**Ataques:**

**Surfar:** O Violinista no telhado pode manipular ondas, com este poder ele pode realizar as seguintes ações:

**Surfar ondas sonoras:** O Violinista toca seu violino usando poder com carisma, podendo surfar nas ondas sonoras, somando seu carisma a seu movimento, além de receber o movimento de voo.

**Embaralhar ondas**

**mentais:** O Violinista embaralha as ondas cerebrais de um alvo, usando poder com utilização de poder contra a imortalidade com conhecimento de um alvo, se o alvo perder ele fica confuso e recebe duas desvantagens para atacar pela rodada

**Melodia hipnótica:**

O Violinista pode realizar 3 ações por rodada.

**Amplificar ondas**

**elétricas:** O Violinista toca seu violino causando ondas elétricas em alvos, seu ataque usa poder com carisma e causa 30d10+50 de dano.

**Condensar ondas**

**magnéticas:** O Violinista pode usar seu poder com utilização de poder para atrair as armas de todos que falharem um teste contra de velocidade com reflexo.



# A Mão

# Santa

## *Abençoaí-vos*

**Vida: 3.000**

**Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 10

Imortalidade: 10

Intelecto: 5

Popularidade: 1

Poder: 20

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 12

Carisma: 0

Ciências: 5

Ciências sociais: 5

Combate: 12

Conhecimento: 5

Crime: 0

Percepção: 12

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder:

25

**Carga máxima: 10**

**Movimento: 13m**

**Ataques:**

**Anular distância:** A Mão Santa pode anular a distância entre ela e um alvo, transportando ela até o alvo ou o oposto

**Santificada:** Alvos sofrem uma desvantagem para atacar a Mão Santa.

**Passagem sagrada:** A Mão Santa tem 3 reações por rodada e pode somar sua utilização de poder a seu reflexo como esquiva.

**Condensar átomos:** A

Mão Santa pode aproximar os átomos de alvos, causando uma espécie de esmagamento interno que causa  $40d10+50$  de dano, o alvo rola um teste de imortalidade com atletismo DT25, se passar ele sofre apenas metade do dano. O teste da Mão Santa é de poder com utilização de poder.

**Comprimir matéria:** A

Mão Santa pode reduzir a distância dos átomos de um objeto, reduzindo sua carga em até 5 pontos.

**Fusão atômica:** A Mão

Santa pode fundir dois átomos, gerando uma explosão em área que causa  $100d10+100$  de dano, com crítico x5.

# Vinushka

## *Conheça um real mago*

**Vida: 3.500**

### **Atributos:**

Super força: 1

Super velocidade: 5

Imortalidade: 1

Intelecto: 15

Popularidade: 5

Poder: 20

**Invulnerabilidade (CA):**

**15**

**Rigidez: 0**

### **Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 0

Carisma: 15

Ciências: 15

Ciências sociais: 15

Combate: 5

Conhecimento: 25

Crime: 5

Percepção: 15

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder:

30

**Carga máxima: 5**

**Alcorão:** Um grimório mágico e abençoado que multiplica o multiplicador crítico do portador em 3.

**Movimento: 8m**

**Ataques:**

**Quat ghayr mahduda:**

Vinushka conjura um raio sobre até 5 alvos usando seu poder com utilização de poder, seu dano é de  $50d_{10}+50$ , com crítico x3.

**Mukhkh:** Vinushka

rouba a eletricidade dos neurônios de um alvo, usando poder com utilização de poder contra a imortalidade com conhecimento de um alvo, se Vinushka vencer o alvo perde 2 rodadas desmaiado.

**Kahraba':** Vinushka  
conjura uma torrente  
de eletricidade em  
uma área de 5m,  
todos que passarem  
pela área sofrem  
40d10+50 de dano.

**Sabedoria anciã:**  
Vinushka pode  
realizar duas magias  
por rodada.

**Sariqa:** Vinushka  
absorve a energia de  
tudo ao seu redor,  
desligando tudo que  
for eletrônico.

# Viktor Vaughn

## *Doomsday*

**Vida: 5.000**

**Atributos:**

Super força: 1

Super velocidade: 5

Imortalidade: 5

Intelecto: 15

Popularidade: 5

Poder: 25

**Invulnerabilidade (CA):**

**25**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 5

Ciências: 10

Ciências sociais: 25

Combate: 5

Conhecimento: 30

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder:

35

## **Carga máxima: 5**

**Jakha le Devleske:** Os olhos de Cristo, permite o portador ver a vida, atributos, talentos e habilidades de um alvo. Também permite o alvo a ver a próxima ação do alvo, assim como sua rolagem.

**Corpus Christi:** Partes da cruz de cristo cravados em sua carne, melhora o crítico em 10 e o multiplicador crítico em 3

## **Movimento: 8m**

## **Ataques:**

**Manipulação quântica:** Viktor pode manipular a matéria ao seu redor, podendo criar itens como desejar, ou desfazer outros itens.

**Busca da verdade:** Viktor pode realizar 3 ações por rodada e atacantes tem 2 desvantagens para acertá-lo.

**Vibrar cordas:** Viktor pode vibrar as cordas que formam um ser, usando seu poder com utilização de poder, causando 100d20+100 de dano, com crítico x3.



**Alterar vibração:** Viktor vibra as cordas que o compõem em uma vibração diferente das demais, visualmente desaparecendo e não podendo ser atingido.

**Matéria não euclidiana:** Viktor pode se mover na quarta dimensão, podendo se mover para rodadas passadas, visualmente os outros enxergam seu ser se deformando.

**Destrinchar destino:** Viktor corta uma corda que compõe um ser, reduzindo a metade seus atributos e talentos.

# Filhos do apocalipse

## *Os inimigos*

Aqui residem aqueles malditos que abraçaram completamente o fim, e que desejam aprofundar a humanidade em caos.

# Pouca coisa e Quase Nada

**Vida: 400**

**Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 5

Imortalidade: 5

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

**Invulnerabilidade (CA):**

**15**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 5

Atletismo: 10

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 8

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 0

**Carga máxima: 20**

**Blam!:** Um martelo pesado que causa 3d20+15 de dano

**Bum!:** Um martelo pesado que causa 2d20+25 de dano

**Movimento: 6m**

**Ataques:**

**Corações interligados:**

Ambos possuem a mesma barra de vida e morrem ao mesmo tempo.

**Ataque em sincronia:**

Ambos atacam juntos, um ataque com cada arma, usando os atributos somados.

**Agarrar e punir:** Um dos dois agarra um alvo e o outro ataca, se o alvo for agarrado o dano aumenta em 3d.

# **Camaromem**

## ***Poder animal***

**Vida: 400**

### **Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 1

Imortalidade: 1

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 5

**Invulnerabilidade (CA):**

**15**

**Rigidez: 0**

### **Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 0

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 8

Conhecimento: 0

Crime: 5

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 8

**Carga máxima: 10**

**Injusta:** Uma pistola pesada que pode dar 3 tiros que causam  $3d20+20$  de dano.

**Movimento: 3m**

**Ataques:**

**Ardiloso:** O

Camaromem causa  $+3d$  de dano quando está furtivo.

**A pistola:** O

Camaromem pode concentrar o ar em sua mão e disparar uma bolha de ar ultra quente que causa  $5d20+30$  de dano.

# Jacinto cabeção

*Chama ele!*

**Vida: 500**

**Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 5

Imortalidade: 5

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 8

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 0

**Carga máxima: 10**

**Movimento: 8m**

**Ataques:**

**Força radioativa:** Os ataques de Jacinto causam  $8d12+12$  de dano, usando força e velocidade com combate.

**Cabeção:** Jacinto pode dar uma cabeçada no chão, que causa dano em uma área de 3m dele, o dano é de  $8d20+25$  de dano e Jacinto sofre 50 pontos de dano.



# Urjubu

***MORTE!***

**Vida: 1.000**

## **Atributos:**

Super força: 8

Super velocidade: 5

Imortalidade: 8

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

**Invulnerabilidade (CA):**

**22**

**Rigidez: 8**

## **Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 12

Carisma: -10

Ciências: -10

Ciências sociais: -10

Combate: 10

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 12

Pilotagem: 0

Reflexo: 10

Utilização de poder: 0

**Carga máxima: 13**

**Destruição encarnada:**

Uma placa de trânsito pesada fundida com vários arames, causa 8d20+25 de dano e sangramento de 5d20+10

**Movimento: 8m**

**Ataques:**

**Fúria incontrolável:** A amálgama pode realizar 3 ataques com desvantagem.

**Destroçar:** A amálgama pode realizar mais 3 ataques com 2 desvantagens.

**Trucidar:** A amálgama pode realizar mais 3 ataques rolando apenas 1 dado.

**Alimentar-se:** A amálgama causa +3d de dano a alvos sangrando.

**Femme**

**Fatal**

***Espinhos da  
rosa***

**Vida: 1.500**

**Atributos:**

Super força: 1

Super velocidade: 8

Imortalidade: 5

Intelecto: 5

Popularidade: 5

Poder: 1

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 0**

**Talentos:**

Armaria: 5

Atletismo: 5

Carisma: 12

Ciências: 0

Ciências sociais: 5

Combate: 12

Conhecimento: 5

Crime: 10

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

**Carga máxima: 5**

**Império da rainha:**

Alongamentos para as  
unhas  
surpreendentemente  
leves que causa  
4d10+10 de dano base.

**Movimento: 11m**

**Ataques:**

**Olhar sedutor:** Todos  
que começam um  
combate devem rolar  
um teste de intelecto  
com conhecimento  
DT25, se falharem  
ficam encantados e  
recebem uma  
desvantagem, a cada  
rodada o teste é  
repetido com a  
dificuldade diminuída  
em 5 até o alvo passar.

**Quebra-corações:** A

Femme fatal pode  
rolar o dobro de  
ataques a alvos  
encantados.

**Marcas de amor:** A

Femme fatal causa sangramento de 4d20+10 de dano que pode ser reaplicado a cada ataque.

# Carniça

***DOR!***

**Vida: 2.500**

## **Atributos:**

Super força: 1

Super velocidade: 1

Imortalidade: 12

Intelecto: 10

Popularidade: 1

Poder: 12

## **Invulnerabilidade (CA):**

**15**

**Rigidez: 0**

## **Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 15

Carisma: -15

Ciências: 15

Ciências sociais: 0

Combate: 0

Conhecimento: 12

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder:

18

**Carga máxima: 5**

**Medhelp:** Uma bomba de sangue que cura 5d20 de vida por rodada.

**Movimento: 3m**

**Ataques:**

**Espinhos de sangue:** O Carniça vomita sangue no chão que se dispara como espinhos em inimigos, usando seu poder com utilização de poder, esse ataque causa 8d20+20 de dano e sangramento de 4d10+10.

**Proliferar a dor:**

Carniça pode gastar pontos de vida para sentir dor e aprimorar seus ataques, aumentando 3d de dano para cada 100 de vida perdido.

**Rosas embebidas:**

Carniça pode criar rosas de sangue que perfuram sua carne e curam metade do dano que foi causado em seu último ataque.

**Jardim de rosas:**

Carniça pode criar uma área de 5m cheia de espinhos, quem passar pela área se corta e sofre  $8d10+20$  de dano.

**Ensinamentos da dor:**

Carniça pode realizar duas magias por rodada.



# O rei dos ratos

## *Biosistema*

**Vida: 3.000**

### **Atributos:**

Super força: 12

Super velocidade: 5

Imortalidade: 12

Intelecto: -10

Popularidade: -10

Poder: 5

**Invulnerabilidade (CA):**

**20**

**Rigidez: 30**

### **Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 15

Carisma: -20

Ciências: -10

Ciências sociais: -10

Combate: 12

Conhecimento: -20

Crime: -10

Percepção: 5

Pilotagem: -20

Reflexo: 5

Utilização de poder:

12

**Carga máxima: 17**

**Movimento: 8m**

**Ataques:**

**Compactar carne:** O Rei dos ratos pode comprimir sua carne, criando uma arma estupidamente pesada que causa 10d20+25 de dano e que ataca em cone de 3m a sua frente.

**Absorver carne:** O Rei dos ratos pode absorver a carne de criaturas vivas recebendo metade de seus pontos de vida se a criatura falhar um teste de imortalidade com atletismo contra poder com utilização de poder.

**Adaptar carne:**

O rei dos ratos pode  
adaptar sua carne ao  
longo da luta,  
anulando efeitos  
depois de 2 rodadas e  
dobrando sua rigidez  
a cada 1000 de vida  
perdido.

0

## Probabilista

*Não me diga*

**Vida: 5.000**

### **Atributos:**

Super força: 1

Super velocidade: 1

Imortalidade: 1

Intelecto: 12

Popularidade: 1

Poder: 15

**Invulnerabilidade (CA):**

**35**

**Rigidez: 0**

### **Talentos:**

Armaria: 0

Atletismo: 05

Carisma: 05

Ciências: 05

Ciências sociais: 05

Combate: 05

Conhecimento: 25

Crime: 0

Percepção: 05

Pilotagem: 0

Reflexo: 05

Utilização de poder:

25

**Carga máxima: 5**

**Bum-Jabbar:** Uma agulha de ouro que causa 0,0001 de dano

**Movimento: 3m**

**Ataques:**

**Reverter probabilidade:**

O Probabilista pode inverter o valor de seus talentos ou de um alvo.

**Melhorar sorte:**

O Probabilista pode rerolar testes de todos até 3 vezes por rodada.

**Improvável:** Os alvos que tentam atacar o Probabilista tem 2 desvantagens.

**Reversão de sorte:** 3 vezes por combate o Probabilista pode inverter o dano que causar.

**Calamidade: O**

Probabilista altera a  
sorte ao seu redor,  
causando tragédias  
improváveis que  
causam  $8d20+50$  de  
dano e tem crítico x5.

# Achilas

## Acadama

### *Cogumelástico*

**Vida: 8.000**

#### **Atributos:**

Super força: 5

Super velocidade: 8

Imortalidade: 5

Intelecto: 15

Popularidade: 1

Poder: 15

**Invulnerabilidade (CA):**

**25**

**Rigidez: 15**

#### **Talentos:**

Armaria: 15

Atletismo: 15

Carisma: 0

Ciências: 10

Ciências sociais: 0

Combate: 15

Conhecimento: 15

Crime: 0

Percepção: 10

Pilotagem: 0

Reflexo: 15

Utilização de poder:

25

**Carga máxima: 10**

**Gelezinia Vilkas:** Uma máscara de gás preta com cogumelos que concede ao usuário +5d de dano, 10 de acerto e multiplica seu crítico por 3

**Movimento: 11m**

**Ataques:**

**Amaldiçoar alma:**

Achilas amaldiçoar um alvo, fazendo com que o alvo sofra +5d de dano pelas próximas 3 rodadas.

**Cogumelar corpo:**

Achilas cospe uma rajada de poeira preta usando poder com armaria, transformando o corpo do alvo em cogumelos, causando 10d20+100 de dano, se o alvo morrer ele se transforma em um cogumelo (Checar drogas da ultraferrovia)



**Proteção fungica:**

Achilas pode criar uma barreira de cogumelos usando seu poder com reflexo e utilização de poder para evitar um ataque.

**Glutão maldito:** Achilas pode comer cogumelos para recuperar 5d20+50 de vida.

**Prole amaldiçoada:**

Achilas pode gastar 1.000 de vida para passar automaticamente em um teste.